

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.⁷
G06F 17/00J0

(11) 공개번호 특2002-0080162
(43) 공개일자 2002년 10월23일

(21) 출원번호 10-2001-0019452
(22) 출원일자 2001년 04월12일
(71) 출원인 주식회사 비메스텍
(72) 발명자 서종수
경기도 성남시 중원구 은행1동 2148-1 한빛빌라 401호
미 종업
서울 마포구 대흥동 585번지

심사관구 : 원로

(54) 모바일 게임방법

요약

본 발명은 모바일 게임방법에 관한 것으로서, 게임회망자가 게임서버에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계; 상기 게임회망자가 제공한 모바일 단말기 식별자와 게임 선택 사항을 바탕으로 게임 서비스 환경 설정이 이루어지는 단계; 게임회망자와 게임서버간의 접속이 해제되는 단계; 게임서버에서 상기 모바일 단말기로 투시방식으로 게임데이터가 송출되는 단계; 상기 게임데이터에 대응되는 응답데이터를 게임서버로 전송하는 단계; 및 상기 응답데이터에 대하여 포인트를 부여하는 단계;를 포함한다.

도표도

도3

제언어

무선네트워크, 쿼즈, WAP, 투시기술

발명사

도면의 간단한 설명

본 명세서에 첨부되는 다음의 도면들은 본 발명의 바람직한 실시예를 예시하는 것이며, 후술하는 발명의 상세한 설명과 함께 본 발명의 기술사상을 더욱 이해시키는 역할을 하는 것이므로, 본 발명은 그러한 도면에 기재된 사항에만 한정되어 해석되어서는 아니된다.

- 도 1은 본 발명에 따른 모바일 게임방법을 수행하기 위한 시스템구성의 일 실시예를 나타내는 도면이다.
- 도 2는 본 발명에 따라 게임서버의 회원정보에 포함되는 데이터의 일 예를 도시하는 도면이다.
- 도 3은 본 발명의 바람직한 실시예에 따라 모바일 게임방법이 수행되는 과정을 도시하는 흐름도이다.
- 도 4는 본 발명에 있어서 게임서비스 회원가입을 위한 절차마지막의 일 예를 도시하는 도면이다.
- 도 5는 본 발명에 따라 게임서비스 요청을 위해 게임서버에 접속했을 때 모바일 단말기의 정보포시창에 나타나는 메시지의 일 예를 도시하는 도면이다.
- 도 6은 도 5에서 '게임참여' 메뉴를 선택했을 때 출력되는 게임모드 선택 메뉴창의 일 예를 나타내는 도면이다.
- 도 7은 게임 매달방식 선택을 위한 메뉴창의 일 예를 도시하는 도면이다.
- 도 8은 본 발명에 따라 디스플레이 프레임에 표시되는 게임 진행상황 정보의 일 예를 나타내는 도면이다.

<도면의 주요 참조부호에 대한 설명>

- 5: 디스플레이 프레임 10: 게임참여자-모바일 단말기
- 20: SMS서버 25: 네트워크
- 30: 게임서버

발명의 목적

발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 무선네트워크를 기반으로 하는 모바일 게임방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임서비스에서 게임 참여자 이동통신 단말기로 예컨대, 쿼즈와 같은 게임서비스가 제공되고, 이동통신 단말기를 이용하여 상기 게임에 참여하도록 하여 오락은 물론 교육효과도 얻을 수 있도록 하는 모바일 게임방법에 관한 것이다.

나아가 발전하는 이동통신 산업은 무선네트워크를 통해 연결되어 있는 서버(Server)와 클라이언트(Client)간의 정보 전송속도를 증가시켜 전송가능한 콘텐츠의 종류를 다각화시키고 있는 것이 현실이다.

마출라, 무선인터넷 서비스를 위한 프로토콜, 예컨대 WAP(Wireless Application Protocol; 무선 응용 통신규약)을 배경으로 하여 무선인터넷 서버로부터 PDA(Personal Digital Assistant)나 휴대폰등의 이동통신단말기로 다양한 콘텐츠를 다운로드하여 서비스를 이용하는 장점이 점차 보편화되어 가고 있다.

무선인터넷을 통한 콘텐츠서비스는 이용자가 소액, 경량의 단말기를 휴대하며 콘텐츠를 손쉽게 되므로 장소의 제약없이 원하는 정보를 제공받을 수 있다는 것에 매우 큰 장점이 있다.

현재, 이러한 무선인터넷을 통해 경제, 문화, 뉴스등 여러 분야의 콘텐츠서비스가 이루어지고 있는데, 특히 교육용 콘텐츠 게임콘텐츠의 경우는 이용자가 여유시간이나 무료한 시간을 효율적, 건설적으로 이용할 수 있도록 하므로 그 교육가치가 높은 것이 사실이다.

이러한 점을 감안하여 여러 무선인터넷 사이트로부터 다양한 콘텐츠의 이동통신 게임서비스(이하 모바일 게임이라 함)가 제공되고 있다. 하지만, 기존의 모바일 게임방법은, 게임서비스가 이루어지고 있는 동안에 게임서비스와 이용자 단말기 사이에 통신채널이 항상 형성되어 있어야 하므로 통신요금이 비싸 수 밖에 없는 단점이 있었다.

한편, 상기와 같은 문제점을 고려했을 때, 단순 메시지 서비스(Short Message Service; 이하 SMS라고 함)의 경우는 제어 채널인 액세스 채널 및 페이징 채널을 이용하여, 단문 전송하는 것이 가능하므로 단말기의 운용 상태에 관계없이 데이터 전송서비스가 가능한 특성이 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상기와 같은 점을 고려하여 창안된 것으로서 게임서비스에서 푸시(Push)방식으로 게임참여자의 이동통신단말기로 게임서비스가 제공되도록 하고, 게임참여자가 SMS방식으로 응답데이터를 게임서비스에 전송함으로써 게임이 진행되도록 하는 모바일 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

또한, 본 발명의 모바일 게임방법은 게임 중에서도 특히, 아워퀴즈 게임서비스가 이루어지도록 함으로써 흥미와 더불어 교육효과를 얻을 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위해 본 발명에 따른 모바일 게임방법은, 게임최종자가 게임서비스에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계; 상기 게임최종자가 제공한 모바일 단말기 식별자와 게임 선택사항을 바탕으로 게임서비스 판권설정이 이루어지는 단계; 게임최종자와 게임서비스간의 접속을 해제하는 단계; 게임서비스에서 상기 모바일 단말기로 푸시방식으로 게임데이터가 송출되는 단계; 상기 게임데이터에 상응하는 응답데이터를 게임서비스로 전송하는 단계; 및 상기 응답데이터에 대하여 포인트를 부여하는 단계;를 포함한다.

바람직하게, 상기 응답데이터의 전송은, 단순 메시지 서비스를 통해 이루어진다.

본 발명에 따른 모바일 게임방법은 다양한 게임콘텐츠에 적용될 수 있지만, 특히 게임서비스에서 쿼즈문제가 출제되고 게임참여자가 자신의 모바일 단말기에 해당을 입력했을 때 게임서비스에서 채점과 더불어 정수를 부여하게 되는 쿼즈게임에 바람직하게 적용된다.

상기와 같은 본 발명의 게임방법에 따르면, 게임서비스와 게임 참여자 단말기 사이에 통신채널이 항상 형성되어 있을 필요가 없으므로 저렴한 비용으로 게임서비스가 이루어질 수 있다.

이하, 첨부된 도면들을 참조로 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다.

먼저, 도 1에는 본 발명에 따른 모바일 게임방법을 수행하기 위한 시스템 구성의 일 실시예가 도시되어 있다. 도면을 참조하면, 본 발명의 모바일 게임방법은 게임서버(30) 및 게임참여자의 모바일 단말기(10)를 포함하는 시스템을 통해 구현이 된다.

게임콘텐츠를 제공하는 게임서버(30)는, 무선통신 프로토콜로서 바람직하게 WAP을 기반으로 하고 데이터 전송수단에 있어서 SMS서비스(20)와 연결하며 게임참여자의 모바일 단말기(10)와 데이터통신을 하도록 구성된다. 상기 SMS서비스(20)와 게임서버(30) 사이에는 무선, 혹은 유선의 네트워크(25)가 구축된다. 이때, 기존의 인터넷망과 이동통신망의 접속점에 WAP게이트웨이(Gateway)를 두어 WAP과 인터넷 TCP/IP를 상호 변환하여 주어야 하는 물론이다.

상기 SMS서비스(20)는 단순 메시지 서비스를 제공하는 서버로서, 이동통신사에 자체적으로 구축되어 있는 서버, 혹은 이동통신사와 연계하여 별도로 설립된 SMS제공업체의 서버가 제공된다.

한편, 상기 게임서버(30)는 퀘즈서버(31), 푸시서버(33)등을 포함하여 게임참여자에게 각종 게임콘텐츠를

제공할 때 물론 게임데이터를 모바일 단말기(10)측에 푸시발식으로 전송한다.

상기 웹서버(31)는 게임이동 중 각종 콘텐츠를 포함하는 웹페이지를 제공하는 서버로서, 바람직하게 WAP용종속형의 웹페이지를 통해 웹페이지를 볼 수 있도록 WML(Wireless Markup Language)(31a)을 수단으로 하여 각종 웹 페이지를 제공한다. 이와는 달리, HTML(Hypertext Markup Language)프로그래밍으로 웹페이지가 구성된 경우에는 WML페이지로 변환시켜주는 필터 프로그램이 구비되어야 한다. 이러한 웹서버(31)에는 다양한 콘텐츠제공과 효율적인 클라이언트 관리에 위해 검색수도에 연동되는 게임콘텐츠DB(32a), 회원정보DB(32b)등을 포함하는 데이터베이스(32)를 구축하는 것이 바람직하다.

여기서, 게임콘텐츠DB(32a)에는 게임참여자에게 제공할 다양한 카테고리상의 게임콘텐츠가 저장된다. 예컨대, 쿼지게임의 경우에는 복수의 콘텐츠데이터가 상기 게임콘텐츠DB(32a)에 포함될 것이다.

마출리, 회원정보DB(32b)에는 본 모바일 게임방법에 회원제로 운영될 경우 회원의 신상정보와 데이터베이스를 포함하는 회원정보가 저장된다. 이를 위해, 상기 회원정보DB(32b)에는 예컨대, 도 2와 같은 테이블이 포함될 수 있을 것이다.

본 모바일 게임방법에 있어서 게임서비스는 푸시서버(33)를 통해 푸시발식으로 게임참여자의 모바일 단말기(10)에 제공된다. 즉, 일단 게임참여자가 게임서비스를 요청하면 게임서버(30)측에서는 연속적으로 게임콘텐츠를 송출하고 모바일 단말기(10)측에서는 특정 채널을 통해 전송되는 상기 게임콘텐츠를 송수신으로 이용하게 된다. 이러한, 푸시발식의 정보전송은 통상의 푸시기술을 채용하여 구현이 된다. 이때, 푸시시스템은, 예컨대 푸시서버(33)와 더불어 상기 푸시서버(33)의 동작을 관리하기 위한 푸시관리 관수단(33a), 데이터 송수신을 위한 통신채널을 관리하는 채널관리수단(33b)등을 포함하여 구성될 수 있다.

여기서, 푸시서버(33)는 데이터 전송을 위한 채널을 설정하거나 변경, 삭제하는 기능을 하게 된다. 마출리, 상기 푸시서버(33)는 데이터 전송수단을 통해 상기 웹서버(31)로부터 자료를 인출한 후 통신모듈을 이용해 클라이언트, 즉 모바일 단말기(10)측으로 데이터를 송출하는 역할을 한다.

푸시서버 관리수단(33a)은 상기 푸시서버(33)를 동작시키는 각종 환경설정 기능을 수행하는 역할을 하게 된다. 이를 위해, 상기 푸시서버 관리수단(33a)에는 푸시서버(33)와의 통신을 담당하는 통신모듈, 채널통제/삭제/변경등의 기능을 수행하는 채널관리모듈들이 바람직하게 포함될 수 있을 것이다.

푸시시스템에는 특정 채널을 경유하여 데이터를 외부에 송출하도록 채널관리수단(33b)이 구비된다. 이때, 채널관리수단(33b)으로는 전용의 채널설정 프로그램이 채용되어 자동으로 채널이 생성되도록 할 수 있으며, 대안으로 푸시시스템 관리자가 필요에 따라 채널을 구성할 수 있도록 채널작업 프로그램이 구비되는 것도 가능하다. 상기 채널관리수단(33b)에는 채널 설정/변경, CDF(Channel Definition Format)파일 생성등의 기능이 포함된다.

상기와 같은 게임서버(30)의 푸시시스템으로부터 송출되는 게임데이터는 이동통신사와 연계되는 데이터통신 수단, 예컨대 접속한 SMS서버(20)를 통해 게임참여자의 모바일 단말기(10)에 전송이 된다. 여기서, 게임데이터 전송수단이 반드시 SMS서버(20)에 한정되지 않고, 저렴한 통신료와 높은 전송속도를 가지는 다양한 전송수단이 채용될 수 있음은 물론이다.

게임참여자의 모바일 단말기(10)는 데이터 통신이 가능한 이동통신단말기로서, 시스템프로그램을 비롯한 운영의 통신모듈(10a), 키보드와 같은 정보입력수단, 예컨대 액정표시장치와 같은 정보표시장을 포함하여 구성이 된다. 특히, 무선통신 프로토콜로서 WAP을 채용할 경우 WAP전용의 브라우저(Browser)(10b)를 비롯하여 WML(Wireless Markup Language)(10c)와 같은 문서작성 프로그램을 탑재하는 것이 바람직하다. 마출리, 접속한 게임서버(30)로부터 푸시발식으로 제공되는 게임데이터를 수신하여 게임을 구현하도록 푸시관리먼트 프로그램(10d)이 바람직하게 포함된다. 이때, 상기 푸시관리먼트 프로그램(10d)은 게임서비스 요청시, 예를 최초 게임데이터 수신시 게임서버(30)로부터 제공받을 수 있을 것이다. 이러한 게임참여자의 모바일 단말기로는 휴대폰이나 PDA, 혹은 별도로 제작된 게임전용의 단말기가 바람직하게 채용될 수 있다.

그러면, 상기와 같이 구성되는 시스템을 통해 본 모바일 게임방법에 수행되는 과정을 도 3을 참조하여 살펴보면 한다.

도면에 나타난 바와 같이, 모바일 단말기를 통해 게임서비스를 제공받으자 하는 게임회망자는 먼저, 게임서버(30)에 접속하여 게임서비스를 요청하게 한다(S100). 이를 위해, 모바일 단말기상에서 직접 원하는 게임을 검색하여 선택할 수 있음은 물론이며, 게임서비스가 제공되는 중립할 경우 미리 설정한 게임들 선택하는 것도 가능하다.

여기서, 본 모바일 게임방법에 회원제로 운영될 경우 회원가입 절차에는, 도 4에 도시된 바와 같이 개인 정보 입력 메뉴를 비롯하여 원하는 게임서비스를 선택할 수 있도록 하는 메뉴가 포함될 수 있을 것이다. 이때, 회원가입 회망자가 선택할 수 있는 게임으로는 퍼즐, 퀴즈, 레이싱(Racing) 게임들 다양한 종류가 있을 수 있다. 특히 마하퀴즈 게임은 동종상 형태로 구현되는 게임이다. 전용어라 할 '말'이 크지 않고 불미진하게 학습효과도 얻을 수 있으므로 매우 유용하게 채용이 된다. 즉, 언어를 비롯한 다양한 국가의 언어에 대해 '빈칸채우기, 틀린말 찾기, 낱말맞기등의 게임방식을 적용하고, 점수나 게임승패에 따라 상벌을 부여하는 마하퀴즈 게임이 바람직하게 채용된다.

다양한 형태의 게임중 원하는 게임을 선택한 후에는 실제로 따라 소정의 단계로 발달된 여러 등급중에서 자신이 맞는 등급선택을 할 수 있도록 회원가입 절차에 따른 선택 메뉴를 구비하는 것이 바람직하다. 예컨대, 실제로 따라 6단계로 등급을 나누고 게임에서 일정한 횟수 이상 승리합에 따라 1단계부터 한 단계씩 올라갈 수 있도록 하는 등급제가 채용될 수 있을 것이다.

게임서비스를 요청하기 위해 게임서버(30)에 접속시, 모바일 단말기(10)의 정보표시화에는 예컨대, 도 5와 같은 매세지창이 나타날 수 있을 것이다. 이때, 게임참여자는 원하는 게임을 선택하게 되며, 이미 설정되어 있는 게임에 참여하고자 할 경우에는 해당버튼을 누른 후 도 6 및 도 7과 같은 매세지창을 통해 게임방식을 선택하게 된다. 여기서, 도 6은 게임모드를 선택하는 매세지창으로서 학습효과와 재창과 함께 재미

를 볼 수 있는 다양한 게임모드 메뉴가 포함될 수 있다. 아울러, 도 7은 게임 대결방식을 선택하는 메뉴 창으로서 도면에 도시된 바와 같이, 게임서비스(30)와 정보로 교환하여 존재하는 게임, 게임서비스(30)에서 이루어지는 한 명의 상대방과 끝나는 게임, 다수의 게임참여자자 서로 대결하는 게임메뉴들이 바람직하게 포함될 수 있을 것이다.

게임서비스(30)에는 상기 각각의 대결방식에 대응되는 복수의 게임진행 프로그램이 포함되며 각각의 프로그램에는 게임이 종료적으로 진행되도록 하는 복수의 인자들이 포함된다. 특히, 존재하는 게임 중의 게임 상대방이 한 명의 경우만 존재하는 문제도 있다. 1. 다수 게임의 경우는 게임참여자를 지나치게 많이 설정할 경우 시시때때로 부하가 많이 걸릴 수 있으므로 예컨대, 5명 내지 10명으로 제한하는 것이 바람직하다. 아울러, 한 게임에 포함되는 문제는 예컨대, 10문제 정도로 적정하게 설정하여 게임진행 도중에 접한 참여자가 오래 기다리지 않고 새로운 게임에 참여할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

한편, 게임서비스(30)에서는 모바일 단말기(10)의 식별번호(예컨대, 전화번호)를 포함하는 회원정보(32b) 및 게임참여자가 선택한 사항을 바탕으로 게임의 진행상황이 이루어지게 된다(S110). 즉, 해당 약정된 게임등급을 각종 게임 관련정보와 더불어 게임참여자가 입력한 사항이 게임서비스를 구현하는 응용프로그램에 리소스(Resource)로서 활용이 된다.

이어서, 게임서비스(30)측의 안내에 따라 게임참여자의 게임서비스(30)와 모바일 단말기(10)간의 접속이 해제되면(S120), 게임서비스(30)로부터 모바일 단말기(10)로 게임데이터가 송출된다(S130). 즉, 해당 약정된 게임서비스(31)의 게임데이터가 푸시서비스(33)를 통해 소정 채널로 연속적으로 송출되고 SNS서비스(20)를 거쳐 게임회원의 모바일 단말기(10)로 전송이 이루어진다.

한편, 게임참여자의 모바일 단말기(10)측에는 게임서비스(30)와 접속이 종료된 후 게임서비스(30)로부터 연속적으로 게임데이터가 수신된다. 결과적으로, 모바일 단말기(10)의 정보시스템에는, 예컨대 도 8에 도시된 바와 같이 게임데이터가 축적될 것이다. 이때, 게임참여자가 예컨대, '1' 버튼을 누름으로써 응답데이터를 입력하면(S140), 상기 응답데이터는 모바일 단말기(10)에 구비된 푸시발라인트 프로그램(104)과 통신을 통해(106)를 거쳐 SNS서비스(20)로 무선전송되어 게임서비스(30)에 전달이 된다. 이와 동시에 모바일 단말기(10)의 정보시스템에는 다음번 게임데이터가 축적될 것이다.

게임서비스(30)에서는 수신된 상기 응답데이터에 대해 채점, 혹은 평가를 하고 이에 따라 포인트를 부여한다(S150).

한편, 상기와 같이 진행되는 게임의 상황을 게임참여자가 눈으로 확인할 수 있도록 게임서비스(30)에서 게임참여자가 단말기(10)로, 예컨대 그래픽파일(Graphic file) 형태로 진행상황 정보를 송출되도록 하는 것이 바람직하다. 즉, 게임참여자가 단말기(10)의 표시창에는 도 8에 도시된 바와 같은 디스플레이 프레임(display frame)이 포함된 화면이 표시될 수 있다. 도면에 나타난 바와 같이, 게임의 진행상황 정보를 표시하는 디스플레이 프레임(5)은, 바람직하게 푸시서비스 종료 후 시간의 경과나 게임참여자의 순위변동 등을 시각적으로 표현하는 그래픽파일을 통해서 구현이 된다. 게임서비스(30)로부터 전송되는 상기 그래픽파일은 게임단말 혹은 모바일 그래픽을 도시하도록 구성되어 시각적 인지효과를 높이는 것이 바람직하다. 여기서, 게임의 진행상황 정보가 반드시 그래픽파일 형태로 한정되는 것은 아니고 숫자와 같은 텍스트파일 형태로 될 수도 있다. 또한, 게임 진행상황 정보에 포함되는 데이터가 반드시 경과시간과 순위에 한정되는 것이 아님은 물론이다. 아울러, 디스플레이에 프레임(5)에 도시된 그래픽 또한 다양한 형상으로 변형가 능한 것으로 이해되어야 한다.

상기와 같이 진행되는 게임의 결과를 종료할 수 있도록 하는 메뉴로서 게임참여자가 모바일 단말기(10)의 정보시스템에는, 도 8에 나타난 바와 같이 '게임종료' 메뉴가 구비될 수 있다. 즉, '게임종료' 버튼을 눌렀을 때 최종적인 게임결과가 표시되고, 게임서비스(30)에 게임종료 명령이 전송되어 푸시서비스(33)가 데이터 송출을 중단하게 된다. 게임이 종료된 후에는, 송신회수된 게임결과를 바탕으로 게임서비스(30)가 게임참여자의 최종정보를 작성정보와 이를 최화정보(32b)에 저장한다. 게임이 포인트에 따른 등급제로 운영될 경우, 상기 게임결과에 게임등급 조정에 있어서 근거자료가 되어, 게임점수나 우승횟수등을 고려하여 사비머니(Cyber money)나 상품을 지급, 혹은 벌칙을 부과하는 상벌(賞罰)이벤트가 게임서비스(30)에 의해 바람직하게 운영될 수도 있다(S160).

이상, 본 발명의 바람직한 실시예를 첨부된 도면들을 참조로 설명하였다. 여기서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서, 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이를 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.

특히, 본 발명의 바람직한 실시예로서 모바일 유저들 게임용, 설명하였지만 본 모바일 게임방법은 이에 한정되지 않고 다양한 종류의 게임에 적용될 수 있음을 이해하여야 한다.

발명의 효과

본 발명에 따른 모바일 게임방법은, 게임참여자의 모바일 단말기와 게임서비스 사이의 통신채널이 데이터 송수신시에만 활성화되어 저렴한 통신비용으로 게임을 즐길 수 있는 효과가 있다.

특히, 본 모바일 게임방법은 여하 퀴즈게임과 같은 학습게임 서비스를 푸시방식으로 제공하므로 자료검색을 위한 시간과 노력을 절감할 수 있으며 흥미진진하고 능동적인 학습효과를 기대할 수 있다.

또한, 본 모바일 게임방법에 따르면, 게임승패 관련 순위정보와 같은 게임 진행상황 정보가 텍스트, 혹은 그래픽 형태로 디스플레이되므로 게임의 진행상황을 한눈에 파악할 수 있는 효과가 있다.

아울러, 게임점수나 승패결과를 바탕으로 하는 경쟁경쟁등의 상벌이벤트를 통해 게임참여의 동기부여를

극대화 할 수 있다.

(57) 姓 名의 辨 別

참고문헌 1

게임서버 및 모바일 단말기를 통한 게임방법에 있어서,

- (가) 게임회場자가 게임서비스에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계;
(나) 상기 게임회場자가 제공한 모바일 단말기와 접속자와 게임 선택사항을 바탕으로 게임서비스 환경설정값이 이루어지는 단계;
(다) 게임회場자와 게임서비스간의 접속을 유지하는 단계;
(라) 게임서비스에서 상기 모바일 단말기로 실시간으로 게임메타데이터를 전송하는 단계;
(레) 상기 게임메타데이터에 대응되는 용단메타데이터를 게임서비스로 전송하는 단계; 및
(러) 상기 용단메타데이터를 게임서버로부터 받아들이고, 전송하는 모바일 게임발판.

원구산 ?

제 1항에 있어서,

상기 단계 (f)에서, 게임결과를 바탕으로 게임서버가 게임참여자에게 상벌을 부여하는 단계:를 더 포함하는 모바일 게임방법.

첨가항 3

제 1항에 있어서,

유틸리티는 다른 메세지 서비스(SMS)를 통해 이루어지는 것을 특징으로 하는 모바일 게임방법

청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 게임이 대한 퀴즈게임임을 특징으로 하는 모바일 게임방법.

참고할 5

제 1항에 있어서,

게임의 진행상황 정보가 모바일 단말기의 정보표시창에 표시되도록 게임서버에서 모바일 단말기로 게임 진행상황 정보가 전송되는 단계를 더 포함하는 모바일 게임방법.

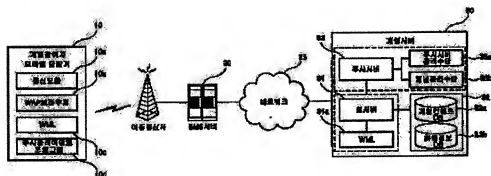
첨가물 6

제 5항에 있어서,

게임의 진행상황 정보는 그래픽파일 형태로 구성되는 것을 특징으로 하는 모바일 게임방법.

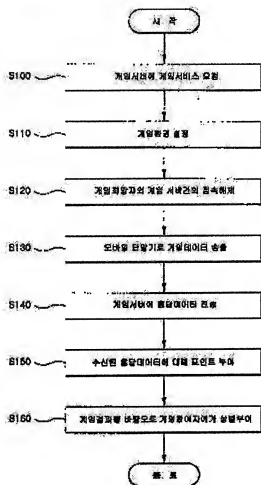
EP

SP1



[illegible]

EP3



도면4

HOME 게임소개 링크 게시판 E-mail

GAME WORLD

ID:

Password:

회원가입 ☐ 게임정보:

회원정보변경 ☐ 게임선택:

게임소개 ☒ 열려쥬즈 ☐ 열려쥬즈

자유실

게임뉴스

도면5

Game World입니다.
회원등록과 회원가입 게임은
<열려쥬즈 1단계>입니다.
원하시는 버튼을 눌러주세요.

다른게임선택 <=> 게임참여 >=>

도면6

원하시는 게임오도론 선택해 주세요.

1. 열려쥬즈
2. 열려쥬즈
3. 열려쥬즈

이전화면 <=> 선택 >=>

